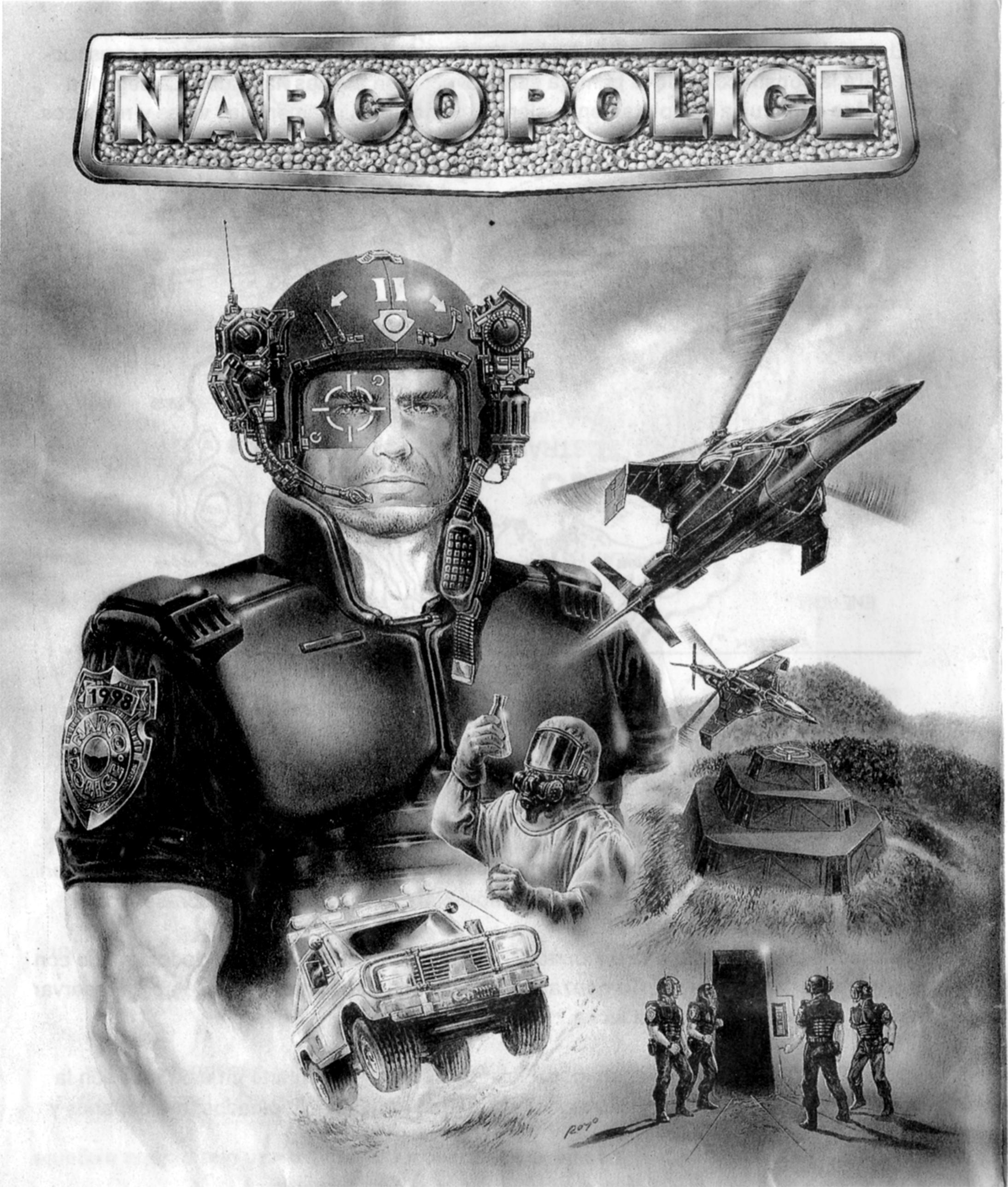

NARCO POLICE
1998
NARCO POLICE
Royo

NARCO POLICE

En el año 2003, cuando más de la quinta parte de la población mundial es drogodependiente, el poder de los traficantes de narcóticos no tiene límite. Por eso cada país ha cedido a sus dos mejores policías para formar un cuerpo de élite antidroga: la NARCO POLICE (NP).

Un año de entrenamiento y preparación va a tener pronto su culminación. El objetivo es el centro neurálgico de operaciones de los narcotraficantes, lugar donde se procesa la mayor parte de la droga que abastece a todo el mundo, del cual agentes especiales de la NP han conseguido valiosísimos informes. Su nombre es "Narco Processing Centre" (NPC) y está situado en una isla a pocos kilómetros de la costa colombiana. Un dato más: los narcos han invertido 500 millones de dólares en su seguridad.

LA MISION

Nombre clave: Ambar.
Objetivo: Laboratorio Central de Proceso (L.C.P.).
Localización: Colombia.

La isla objetivo de la incursión ha sido convertida en una verdadera fortificación por la organización del narcotráfico. Formada por una intrincada red de túneles, comunica con el Laboratorio Central de Proceso, verdadero núcleo del complejo. Allí es donde según los especialistas en demolición deberán ponerse las cargas de explosivos para derrumbar tan gigantesca estructura (ver Anexo 1). Asimismo la vigilancia se basa en numerosos y precisos sistemas de seguridad, donde patrullas armadas y sistemas electrónicos de vigilancia harán difícel cualquier intervención (ver Anexo 2).

OPCIONES

1. COMENZAR LA MISION.

Cuando hayas seleccionado armamento y túnel de entrada podrás comenzar tu misión. Si seleccionas esta opción antes que el armamento y el túnel comenzarás con una selección predefinida de los mismos.

2. SELECCION DE ARMAS.

Para cambiar el armamento preseleccionado sólo tienes que marcar con el icono el grupo al que quieres armar y comenzar a añadir y retirar armamento hasta que lo desees, siempre sin excederte del peso máximo permitido para cada grupo (500 libras o 230 Kg).

El equipo disponible para la misión es el siguiente:

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM 48+
1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con salida EAR del cassette.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Teclea LOAD y pulsa ENTER (INTRO).
5. Presiona PLAY en el cassette.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace, repetir la operación con distinto volumen.

SPECTRUM +2, +3
1. Selecciona con el cursor la opción 48 BASIC y pulsa INTRO.
2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48 K + (Ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).

SPECTRUM DISCO
1. Conecta el SPECTRUM.
2. Inserta el disco.
3. Selecciona la opción cargador.
4. Pulsa ENTER.
5. El programa se cargará automáticamente

AMSTRAD CPC 464
1.Rebobina la cinta hasta el pricipio.
2. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el cassette.
3. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128
1.Teclea | TAPE y pulsa RETURN. (La | se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

AMSTRAD DISCO
1. Conecta el AMSTRAD.
2. Inserta el disco.
3. Teclea / OPM y pulsa ENTER.
4. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE 64
1. Asegúrate de que el cable del cassette esté conectado al COMMODORE.
2.Rebobina la cinta hasta el principio.
3.Pulsa las teclas SHITF y RUN/STOP simultáneamente y PLAY en el cassette

COMMODORE 128
1. Selecciona MODO 64 tecleando GO 64 y pulsando RETURN.
2. Sigue después las instrucciones del COMMODORE 64.

COMMODORE 64 DISCO
1. Conecta el ordenador.
2. Enciende la unidad de disco.
3. Inserta el disco en la unidad.
4. Teclea LOAD "*", 8, 1 y pulsa RETURN.
5. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE 128 DISCO
1. Selecciona MODO 64 tecleando GO 64 y pulsando RETURN.
2. Sigue después las instrucciones de COMMODORE 64.

MSX-MSX 2
1. Conecta el cable del cassette según indica el manual.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Teclea LOAD "CAS:" , R y pulsa ENTER.
4. Presiona PLAY en el cassette.
5. El programa se cargará automáticamente.

MSX DISCO
1. Conecta el MSX.
2. Inserta el disco.
3. Pulsa el botón de RESET.
4. El programa se cargará automáticamente.

PC Y COMPATIBLES
1. Inserta el disco en la unidad A.
2. Conecta el ordenador.
3. El programa se cargará automáticamente.

ATARI ST
1. Conecta el ordenador.
2. Inserta el disco.
3. Pulsa el botón de RESET.
4. El programa se cargará automáticamente.

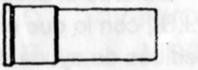
AMIGA
1. Conecta el ordenador.
2. Inserta el disco.
3. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE CARTUCHO
1. Comprueba que el ordenador esté apagado y conecta el cartucho.
2. Enciende el ordenador.

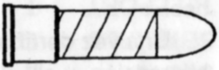
INSTRUCCIONES VERSION COMMODORE CARTUCHO

• Bajando el joystick la acción se detiene y pasas a controlar las opciones del ordenador.
• Selecciona moviendo el cursor con joystick arriba o abajo y disparando sobre la opción deseada.

1.– 12 Caliber Magnum Cartridges, 35 g. Subammunition (4 units). Escogidos como munición estándar por su oder y fiabilidad, serán durante la misión uno de tus principales elementos de lucha.

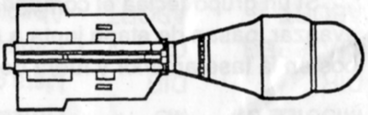


2.– 12 Caliber AA-1 Explosive Cartridges. Similares a los anteriores pero con un altísimo poder de destrucción.

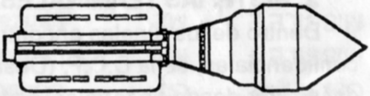


3.– T-71 50 mm Mini Misiles with Standard Expansive Warheads. Este es un misil de poder medio. Necesitarás tres de ellos para destruir las puertas blindadas.

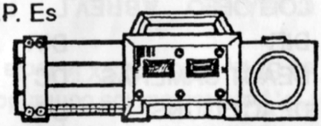
4.– T-72 50 mm Laser Guided Mini Missiles with Perforating Warheads. Su sistema de guía por láser sumado a su mayor poder de penetración lo convierten en el más poderoso de todos tus misiles.



5.– T-73 50 mm Fragmentation Warhead Mini Missiles. Los múltiples y minúsculos fragmentos que componen su cabeza lo convierten en el arma más indicada para el combate en zonas verdaderamente "calientes".

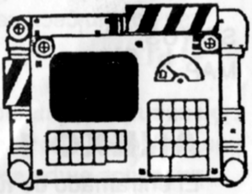


6.– Thor M2 Demolition Equipment with C-4a Advanced Plastic Explosives. Las cargas que lleves son fundamentales para destruir el L.C.P. Es aconsejable que no las malgastes, utilizándolas sólo cuando sea absolutamente vital.



7.– MP 607, consisting of: "Little Pig" Multifunction Gun, 12 Caliber Semiautomatic Shotgun, 50 mm Class T Mini Missile Launcher. Sobre esta arma múltiple deberás depositar tu confianza. Es asombrosa por su peso reducido y fiabilidad.

8.– Medical Kit. Sistema semiautomático de restablecimiento de funciones vitales. Cuando el NP que estés comandando lo necesite, activa el sistema médico para restablecerlo.



9.– Multi-Purpose Exchange System Unit (Teleport). De gran importancia, absolutamente imprescindible para recibir asistencia desde el exterior; no olvides activarlo si deseas recibir tropas de apoyo. Si bien es un elemento que incrementará considerablemente tu peso, sin él estarías totalmente aislado del exterior.

10.– Bullet Proof Vest. Chaleco antibalas de kevlar y fibra de carbono, resistente a proyectiles de alto impacto. Su uso te protegerá de caer rápidamente bajo el fuego enemigo.

3. SELECCION DE TUNEL.

Te encuentras a bordo del helicóptero instantes antes de desembarcar. Con el icono del helicóptero elige la entrada que desees. Aquí también hay entradas preseleccionadas: si quieres cambiarlas pincha con el icono el número de grupo deseado y déjalo en la entrada que escojas.

EL JUEGO

La táctica empleada será la de ataque múltiple, formándose tres escuadrones de cinco hombres cada uno, y quedando personal suplementario de apoyo, del cual tendrás informa ción usando el comando CHOPPER (ver comandos del P.I.U.).

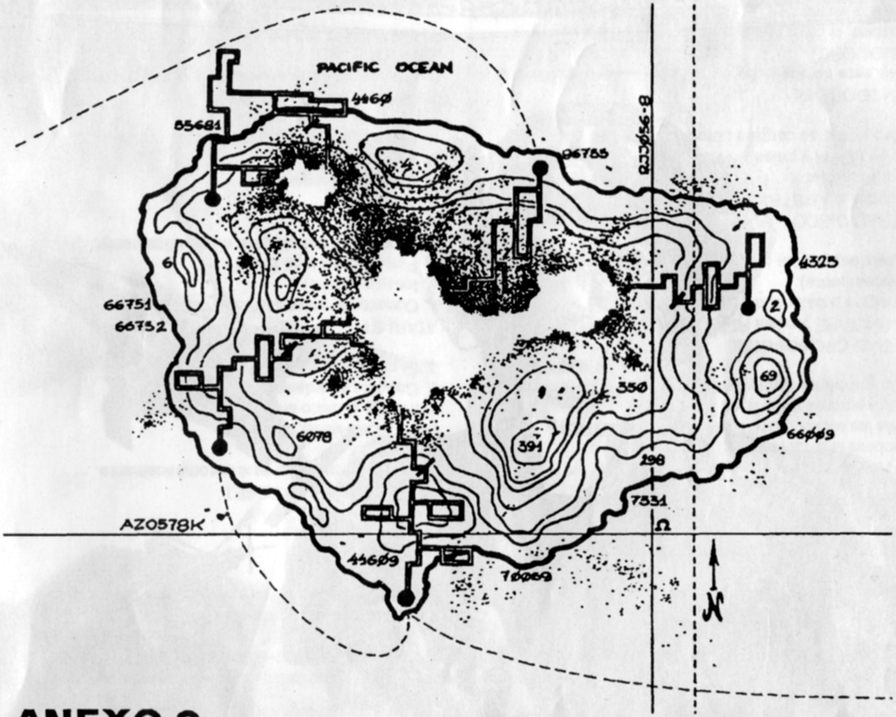
1. P.I.U.

Las comunicaciones se realizarán utilizando el Personal Intercom Unit (P.I.U.), que te permitirá recibir y enviar mensajes varios escribiendo en el mini-teclado de reglamento.

Lista de comandos prestablecidos para comunicarse por medio del P.I.U. (en la versión PC, para teclear los comandos en el P.I.U, manten pulsada la tecla ALTERNATE, y en las de SPE, AMS y MSX la tecla SHIFT.

COMANDO	ABREV.	FUNCION
GROUP 1	G1	Controla al grupo Uno.
GROUP 2	G2	Controla al grupo Dos.
GROUP 3	G3	Controla al grupo Tres.
MISSILE 1	M1	Lanza un misil T-71
MISSILE 2	M2	Lanza un misil T-72.
MISSILE 3	M3	Lanza un misil T-73.
DIR	DIR	Lista de comandos posibles.
CHOPPER	C	Pantalla de status general.
ABORT	ABORT	Abandona la misión.
SEND COP	SC	Envía un soldado del pelotón al tunel.
PAUSE	P	Detiene la acción.
CONTINUE	CONT	Continúa la acción.
USE KIT	K	Sistema médico de curación.
SETEXPLO	SE	Pone los explosivos concuenta regresiva para ser detonados.
TELEPORT	T	Activa el teleport, esencial para poder recibir apoyo.
LOGIN	LI	Para conectarse con un terminal (verSistemas Terminales).
GOAHEAD	G O	Para pasar a la segunda etapa.

El complejo está dividido en dos partes con características específicas en su construcción. Para la construcción de la primera se aprovecharon túneles naturales. La segunda sección fue construida completamente, siendo elementos fundamentales vigas y refuerzos metálicos de diversos tipos.



ANEXO 2

1. PRIMERA FASE: Las tropas que mantienen la seguridad dentro del complejo tienen rutinas de patrullaje uniformes. Estudia sus movimientos con atención y sabrás resolver sus ataques de la mejor forma.

Al final de la primera fase te encontrarás con un carro de combate blindado armado con dos poderosos lanzacohetes. Comenzará a lanzarte toda su carga, así que intenta reservar tus armas y efectivos para esta lucha.

2. SEGUNDA FASE: Los enemigos a los que deberás enfrentarte en esta fase son la guardia especial de acceso al laboratorio, en su gran mayoría ex-soldados, mercenarios y guardaespaldas de primera línea.

Durante el desarrollo de la misión recibirás numerosos informes por la pantalla del P.I.U., con lo que estarás al tanto de las condiciones de la refriega, enemigos en la zona, pedidos de ayuda de otros grupos que estén bajo ataque y un sinfín más de comunicaciones.

Una vez derribada la puerta final deberás continuar por el túnel hasta llegar a la primera bifurcación, y allí el ordenador habilitará la entrada con el comando GOAHEAD.

Si un grupo tiene la puerta final de la fase abierta, puede pasar con el comando GOAHEAD o cambiar de grupo y llegar con los grupos restantes a sus correspondientes puertas finales de fase, para así abordar juntos la segunda fase.

Si un grupo teclea el comando GOAHEAD, los restantes, si están en disposición de avanzar, pasan de etapa junta a él; de lo contrario pasa ese solo, quedando los demás grupos en la fase anterior y fuera de la misión.

2. SISTEMAS TERMINALES.

Dentro de los túneles encontrarás una serie de terminales. Su función, según informes confidenciales, es la D.C.P. (Desactivación Cruzada Defensiva), con la cual es posible desactivar desde un terminal sistemas defensivos ubicados en otros túneles.

COMANDOS	ABREV.	FUNCION
LOG OFF	L	Desconecta al jugador del terminal.
DIR	DIR	Da la lista de comandos disponibles.
DEACT CAMERAS	DC	Desactiva las cámaras de otro túnel.
DEACT GUNS	DG	Desactiva las ametralladoras automáticas de otro túnel.
OPEN DOOR	O	Aabre la puerta final del propio túnel o las intermedias de otro, siempre la misma.
STATUS	S	Indica el número de bajas de soldados enemigos.
MAP	M	Permite ver el mapa de la zona del túnel en que te encuentras.

ANEXO 1

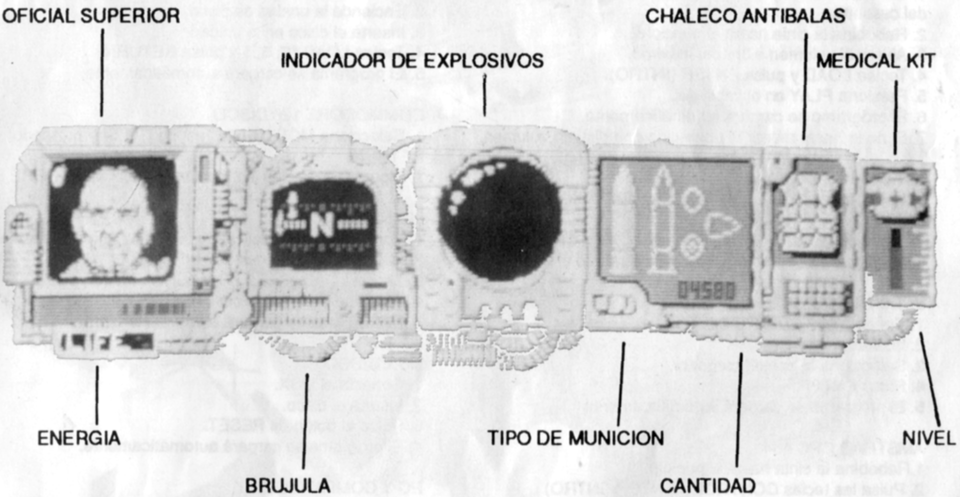
El entramado de túneles está formado por cinco estructuras independientes que conducen al complejo central, objetivo primario de la incursión armada.

Inteligencia nos informa de la presencia de puertas blindadas en los túneles, las cuales integran el sistema defensivo cruzado. Con este dato podrás desactivar las puertas de un túnel con terminales situadas en otro.

El plano que acompaña este comentario se sustrajo de los cuarteles generales del narcotráfico en Oriente Medio, donde se pensaba construir un duplicado exacto de la base "Ambar". Lamentablemente la parte central del plano fue destruida.

Armados con armas automáticas de gran cadencia de fuego, serán una prueba exigente para tus reflejos de combatiente experimentado.

También deberás enfrentarte a guardias con lanzacohetes portátiles y escopetas de cañones recortados de grueso calibre. Tras ellos te espera el mayor desafío de toda la misión.



EQUIPO DE DISEÑO

AMIGA, ATARI ST, PC, C64, AMSTRAD, SPECTRUM y MSX
IRON BYTE (Juan Arias, Ramiro Arias, Ricardo Arias, Roberto Eimer, Carlos Galucci, Juan Gaspar, Fernando Vieira) y Snatcho.

PRODUCCION: Víctor Ruiz y Iron Byte.